

КАЗАКИ II

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

Приказы производства юнитов в зданиях:

P	Крестьяне
T	Конный знаменосец
Y,U,I,O	Легкая кавалерия (буква Y соответствует крайней левой иконке с изображением юнита, а от нее – по порядку)
H,J,K,L	Тяжелая кавалерия (крайняя левая иконка с изображением кавалериста соответствует букве H)
B,N,M Z,X,C,V	Офицер, барабанщик и знаменосец (в бараках) пехота

Приказы отрядам:

Главные:

R	Атака в штыковую
T	Позволить/Отменить стрельбу
A	Идти и атаковать все (также стрельба из пушки, если она заряжена картечью, и атака участка земли из пушки, которая заряжена ядром)

Добавочные:

W,S,X	Стрелять 1,2,3 линией (только в построении «линия» и только для пехоты)
E,D,C	Перестроения (линия, колонна, каре)
G	использовать гранаты
F	Пополнить отряд (только если отряд держит позицию и никто его не атакует)
S	Зарядить пушку картечью
X	Зарядить пушку ядром

Другие:

Z	Выбрать все юниты одного типа в пределах экрана
Ctrl+Z	Выделить все юниты одного типа
Ctrl+A	Выделить все юниты, кроме крестьян
Ctrl+B	Выделить все здания
Ctrl+P	Выделить неработающих крестьян
Delete	Убить выделенного солдата или уничтожить здание
F7	L-режим

F10	Перспектива
Tab	Следующее выделенное здание или подразделение
Ctrl+Tab	Предыдущее выделенное здание или подразделение
`~,Pause	Пауза в игре
Numpad 1-9 Backspace	Повернуть выделенный строй в соответствующем направлении Когда солдат или группа выделена – двигать экран к выделенной формации
F8	Изменить размер миникарты

Быстрый доступ к подразделениям:

Ctrl+1-0	Присвоить солдату/группе солдат порядковый номер для более быстрого доступа к ним. Последующее нажатие присвоенных номеров сразу же выделит соответствующие подразделения
1-0 (на основной клавиатуре)	– выделить группу с соответствующим порядковым номером

Игровая информация:

F1	Подсказка/Цели миссии
F5	Показать непроходимые зоны
F6	Включать/выключать режим прозрачности
?	Включать/выключать режим информации о состоянии боевого духа солдат и повреждениях, полученных в бою
ALT (зажать)	- показывает здоровье отрядов и радиус их атаки

Рынок:

Shift	Кнопка количества ресурса (100, 1,000, 10,000 или 100,000) - умножить количество на 100.
-------	---

Остальные:

F11	Снять скриншот
F12	Игровое Меню
Space	Когда никто не выделен – переместить экран к последней зоне активности врага
Стрелки вверх, вниз, вправо, влево	- скроллинг
ENTER	Открыть окно чата



СОДЕРЖАНИЕ



СОДЕРЖАНИЕ	3
УСТАНОВКА ИГРЫ	4
Инсталляция	4
Сетевая игра.....	4
ЗАПУСК ИГРЫ.....	5
Одиночная игра	5
Создание/смена/удаление игрока	5
Кампания	6
Завоевание Европы	6
Сражения и битвы.....	7
Интернет-игра.....	7
Сетевая игра.....	8
Настройки	8
ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ	9
Усовершенствования	11
Интерфейс юнитов.....	11
Зоны поражения	14

Интерфейс зданий	15
L-режим	15
Отдача команд в режиме паузы.....	16
РЕЖИМЫ ИГРЫ	17
Одиночная игра	17
Сетевая игра.....	25
Интернет игра	28
Интернет-сервер	30
Выбор интернет режимов	31
Рейтинговые игры	31
ЮНИТЫ	35
Военные юниты.....	38
Боевые построения	41
Создание отряда	42
Здания	44
ХАРАКТЕРИСТИКИ ОТРЯДОВ.....	45
Боевой дух и усталость отрядов.....	45



УСТАНОВКА ИГРЫ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Игра запустится на следующей конфигурации:

- ОС Win98/2000/ME/NT/XP
- Процессор: 1000 ГГц, ОЗУ: 256 Мб
- Видео: 64 Мб, DirectX 8.1-совместимое
- Звук: DirectX 8.1-совместимый
- DirectX 8.1 или выше, CD-Rom:12x CD-ROM

Минимальные требования:

- ОС Win98/2000/ME/NT/XP
- Процессор: 1400 ГГц, ОЗУ: 512 Мб
- Видео: 64 Мб, DirectX 8.1-совместимое
- Звук: DirectX 8.1-совместимый
- DirectX 8.1 или выше, CD-Rom:12x CD-ROM

Рекомендуемые требования

- ОС Win98/2000/ME/NT/XP
- Процессор: 2000 ГГц, ОЗУ: 768 Мб
- Видео: 128 Мб, DirectX 8.1-совместимое
- Звук: DirectX 8.1-совместимый
- DirectX 8.1 или выше, CD-Rom:12x CD-ROM

Идеальные:

- ОС Win98/2000/ME/NT/XP
- Процессор: 2400 ГГц, ОЗУ: 1 Гб
- Видео: 128 Мб, DirectX 8.1-совместимое
- Звук: DirectX 8.1-совместимый
- DirectX 8.1 или выше, CD-Rom:12x CD-ROM

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Для инсталляции и корректной работы игры требуется 2,5 Гб свободного дискового пространства на жестком диске и CD-ROM 12x.

Вставьте диск с игрой в CD-ROM вашего компьютера. В случае, если на вашем компьютере выставлена опция автозапуска, инсталляция игры начнется автоматически. В противном случае, щелкните дважды на иконке CD-ROMа в меню «Мой Компьютер». В открывшемся наборе файлов и папок, найдите файл Cossacks2SETUP.EXE и щелкните на нем дважды для запуска инсталляции.

Следуйте инструкциям программы инсталляции для успешной установки игры на ваш компьютер.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Для сетевой игры на вашем компьютере должна быть установлена сетевая карта и протоколы IPX или TCP/IP.





Для запуска игры дважды щелкните мышкой на иконке на рабочем столе или один раз на иконке в меню программ. После просмотра заставки вы попадете в Главное меню, в котором можно выбрать одиночную игру по сети Интернет или игру по локальной сети, изменить настройки, просмотреть заставку или выйти из игры.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В Главном меню щелкните на опции Одиночная Игра, после чего вы попадете в меню одиночной игры. В этом меню вам предлагается начать кампанию, сыграть в «Завоевание Европы», загрузить игру против компьютера в режиме «Сражения и Баталии», вернуться в предыдущее меню, создать или изменить игрока. Выбрав опцию Главное меню, вы вернетесь в главное игровое меню.

СОЗДАНИЕ/СМЕНА/УДАЛЕНИЕ ИГРОКА

Для того, чтобы начать Кампанию, вам необходимо выбрать нацию, за которую вы будете играть, а также полководца, уровень сложности и имя игрока. Для этого щелкните в Главном меню на закладке «Сменить игрока». Вы попадете в меню создания учетной записи игрока, где присутствует список существующих игроков, кнопки удаления, создания нового и принятия существующего игрока, а также кнопка выхода в предыдущее меню.

ЗАПУСК ИГРЫ





Активный игрок выделен красным цветом и помещен в прямоугольную рамку. Для того, чтобы добавить игрока, активируйте пункт меню «Новый игрок».

После этого следует ввести имя игрока, выбрать желаемую, из 6-ти доступных, нацию, уровень сложности (легко, норма, тяжело) и полководца. Чтобы сохранить сделанные вами настройки, щелкните на кнопке «Принять».

Если вы хотите сменить текущего игрока, выберите нужного вам игрока из списка доступных в меню «Игрок». Для этого щелкните сначала на имени игрока, а затем на пункте меню «Принять».

Чтобы удалить игрока, для начала выделите его из списка щелчком левой кнопки мышки, а затем нажмите «Удалить».

КАМПАНИЯ

В меню одиночной игры щелкните на закладке «Кампания», после чего вы попадаете в режим кампании игры «Казак II: Наполеоновские войны». В этом режиме вы научитесь управлять войсками, ознакомитесь с основными особенностями игры и пройдете славный путь от новичка до лейтенанта королевской армии. Чтобы выйти из режима «Кампания», нажмите клавишу F12 и в появившемся окне выберите пункт «Вернуться в Главное меню».

ЗАВОЕВАНИЕ ЕВРОПЫ

Если вы создали игрока, вы можете начать игру в режиме «Завоевание Европы». Щелкнув на соответствующей закладке меню одиночной игры, вы окажетесь в режиме глобальной карты. Ваши противники – 5 европейских



наций. Здесь вы можете нападать на врага, перемещать ваши войска по дружественным секторам в пошаговом режиме, а также совершать много других действий (см. пункт «как играть в «Завоевание Европы»»). Сами сражения происходят на локальной карте. С этого момента ваши действия никто не ограничивает, вы вольны решать сами, как добиваться основной цели игры – завоевания Европы.



СРАЖЕНИЯ И БАТАЛИИ

Если вы желаете поучаствовать в одиночном сражении против компьютерного оппонента, щелкните на кнопке «Сражения и баталии» в меню одиночной игры.

В этом подпункте выберите режим, в котором бы вы хотели играть (сражения или баталии), после чего определите карту и уровень сложности из трех доступных. В «Сражениях» также будет возможность выбирать нацию, за которую вы хотите сыграть, и цвет флага. Кроме того, в меню будет дана карта территорий, на которых вам предстоит воевать, а также описание условий победы и поражения. Щелкнув на кнопке «Начать», вы начнете игру, щелкнув на кнопке «Вернуться» - вернетесь в предыдущее меню.

ИНТЕРНЕТ-ИГРА

Для Интернет-игры выберите закладку «Игра по Интернет» в Главном меню. Здесь, для создания аккаунта, вам понадобится ввести свое имя, игровое имя, пароль, а также регистрационный номер игры, указанный в регистрационной карточке. По желанию вы можете ввести остальные данные о себе. Щелкнув на кнопке «Регистрация», вы попадете в меню игры по Интернет. На одном компьютере могут играть несколько зарегистрированных игроков. На стартовой странице Интернет-игры вы сможете прочесть последние новости сервера, информацию о наказаниях игроков, пообщаться в форуме и чате, выбрать язык общения, просмотреть



список зарегистрированных кланов, рядовых пользователей и тех, кто в данный момент находится на сервере, принять участие в рейтинговых и обычных играх, а также увидеть результаты уже сыгранных вами ранее игр. В режиме Рейтинговых игр одновременно может участвовать 2 игрока, в режиме Случайной игры – до 7.



СЕТЕВАЯ ИГРА

В Главном меню выберите опцию «Сетевая Игра», после чего вы попадете в меню игры по сети LAN, использующей протокол TCP/IP. В этом меню вам предоставляются следующие игровые режимы: Сражения и Баталии. В сетевой игре могут одновременно играть до 7 человек. Нажав на кнопку «Вернуться», вы вернетесь в Главное меню игры.

НАСТРОЙКИ

В меню настроек можно попасть непосредственно из Главного меню, выбрав опцию «Настройки», или же из игры, нажав на клавишу F12 и выбрав пункт «Настройки». Здесь вы можете менять разрешение монитора от 1024x768 до 2048x1536, скорость скроллинга, громкость музыки и звуков.



ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ



При создании интерфейса, мы попытались сделать его максимально простым, и вместе с тем информативным и удобным. Следующий рисунок поможет вам сориентироваться в интерфейсе с первых же минут игры:

На рисунке вы видите следующее:

Группа крестьян, с которыми вы начинаете игру. Для того, чтобы выделить их всех, щелкните на одном из них дважды или обведите всю группу мышкой. При этом вокруг каждого из выделенных юнитов вы увидите характерный белый кружок, подтверждающий то, что отряд выделен, а в нижнем левом углу экрана - иконку и рамку интерфейса юнита, на которой приведено его название и характеристики.

Если вам нужен только один юнит, щелкните на нем. Сверху, над рамкой интерфейса юнитов выдаются игровые сообщения о том, что, например, здание построено, усовершенствование выполнено, в вашей стране начался голод и т.д.

Одно из основных действий крестьян – это строительство зданий. Нажмите на иконку строительства городского центра у выделенных нами крестьян (крайняя слева сверху). При этом на экране появится мигающий силуэт городского центра; найдя подходящее для него место на карте, щелкните левой кнопкой мышки, чтобы крестьяне начали его строительство. Здание городского центра располагает определенным количеством жилых мест, необходимых для вашей армии (120).





Крестьяне не занимают жилых мест. В случае, если ваше население занимает все имеющиеся жилые места, счетчик населения в верхнем левом углу начнет мигать, показывая, что вам необходима новая жилплощадь.

Для развития экономики и армии (построения зданий, юнитов, ведения боевых действий и т.д.) вам необходимы ресурсы. Основной приток ресурсов в игре обеспечивают поселки: на мельницах собирают урожай с полей, в шахтах добывают золото, уголь, железо. Оставшиеся два ресурса - камень и дерево - крестьяне добывают сами. Панель наличия ресурсов находится в верхней части экрана.

Перед вашими глазами будет постоянно находиться важнейшая игровая статистика. В правом нижнем углу экрана отображаются имена участников игры и их текущие очки в игреа также общее время игры. Мини-карта в правом нижнем углу экрана поможет вам эффективнее контролировать вашу территорию, действия ваших юнитов, а также быстро переключаться в разные участки игровой карты. Для того, чтобы быстро перейти на нужную территорию, найдите её на мини-карте и щелкните левой кнопкой мыши. Изначально мини-карта скрыта туманом войны, однако ее можно постепенно исследовать, посылая солдат на скрытые участки. Функции мини-карты очень полезны, к примеру, при ведении активных боевых действий на вражеской территории, параллельном развитии экономики на своей базе и подготовке подкреплений. Юниты/здания, выделенные в данный момент, подсвечиваются на карте белым цветом. В случае появления противника поблизости от ваших войск на каком-либо участке карты, вы услышите предупреждение, а мини-карта покажет опасную зону в виде расширяющегося красного круга.

При желании, размер мини-карты можно уменьшить или вовсе убрать ее с экрана. Это необходимо в таких случаях, как, например, сражение с участием большого количества войск в режиме «Баталии», чтобы иметь больший обзор поля боя. Для удобства, мини-карта работает в трех режимах: обычном, минимизированном и свернутом. Для переключения между режимами используется клавиша «F8».

Обратите внимание еще на одну полезную кнопку, которая находится в верхней части экрана:



Эта кнопка вызывает игровое меню, в котором можно сохранить игру, загрузить сохраненную игру, изменить настройки или выйти в Главное меню. В случае с игрой в «Завоевание Европы», меню, всплывающее при нажатии



кнопки F12, ограничивается тремя пунктами: «Вернуться к игре», «Настройки» и «Отозвать войска». В режимах «Сражения и баталии» также будут доступны пункты «Сохранить» и «Загрузить».

Для активации игрового меню, щелкните левой кнопкой мыши на букве «М» в верхней части игрового экрана, или же нажмите клавишу F12.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Режим «Сражения» предусматривает ряд экономических и военных усовершенствований, действующих для всех наций:

- наладить производство гранат в кузнице – позволяет выпускать гренадеров (у всех наций, кроме Египта);
- установка дополнительных орудий на башне (увеличение скорострельности башни). Предусмотрено три степени усовершенствования;
- увеличение количества добываемых в поселках и шахтах ресурсов. Три степени улучшения.

Кроме того, есть следующие уникальные виды усовершенствований:

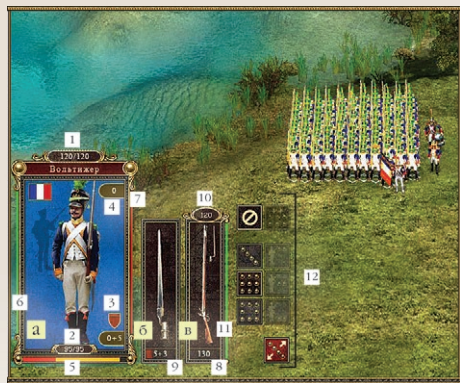
- уменьшение налогов (у Британии) - скорость производства крестьян увеличивается вдвое;
- улучшение фехтования (У Египта) - +5 к атаке воинам с ятаганами.

ИНТЕРФЕЙС ЮНИТОВ

Выделив солдата или отряд, в нижнем левом углу экрана вы можете увидеть следующую информацию о нем:

Иконки с изображением (слева направо):

- а) Тип юнита и его принадлежность к той или иной нации;
- б) Атака рукопашную (изображается в виде используемого отрядом холодного оружия);
- в) Атака огнестрельным оружием (иконка с изображением используемого огнестрельного оружия).



1. Количество солдат в отряде (число сверху иконки подразделения);
2. Очки здоровья (число внизу иконки подразделения);
3. Защита юнитов (правый нижний угол иконки юнита);
4. Опыт отряда (число в правом верхнем углу иконки юнита);
5. Шкала боевого духа (горизонтальная красно-желтая линия внизу иконки юнита);
6. Шкала здоровья отряда (вертикальная зеленая линия слева от иконки юнита);
7. Шкала усталости (вертикальная красная линия справа от иконки);
8. Сила выстрела (число внизу иконки огнестрельного оружия);
9. Сила атаки солдата в ближнем бою (число под иконкой холодного оружия);

10. Количество заряженных ружей в подразделении (число над иконкой огнестрельного оружия);
11. Шкала состояния перезарядки оружия (зеленая линия справа от иконки огнестрельного оружия);

Кроме этого, рядом с иконкой подразделения, вы увидите следующие кнопки управления:



– Распустить строй



– Построение отряда в каре



– Построение отряда в колонну



– Пополнить строй рекрутами

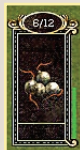


– Построение отряда в линию



– Стрельба линиями (первая, вторая, третья).

У гренадеров, помимо этого, присутствует иконка атаки гранатами. Радиус, в котором могут быть использованы гранаты, обозначен красной зоной вокруг отряда. Эта зона становится видна при наведении курсора на иконку с изображением гранат. Количество доступных гранат показано в виде числа в верхней части окна.



Военные инженеры имеют дополнительные функции такие, как возведение укреплений – блокауз, башня, кронверк, форт и крепость.

При наличии достаточного количества ресурсов, военные инженеры могут возвести укрепление, которое будет вести огонь по врагу, как только тот окажется в пределах действия его орудий.

Несколько иной интерфейс у кавалерии, поскольку типы построений у конницы другие. В интерфейсе эти построения обозначены следующим образом:



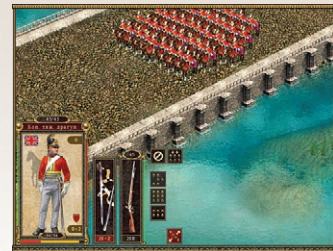
– построение клином



– построение в линию



– построение в колонну



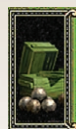


ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

У огнестрельного оружия сила выстрела с расстоянием уменьшается. В игре существует три зоны поражения: зона максимального поражения (эффективность стрельбы 50-100%), среднего (33-50%) и минимального (5-33%). Для удобства определения эффективной дистанции стрельбы, в игре введена подсказка, позволяющая игроку оценивать оптимальное расстояние для ведения огня. При наведении курсора мыши на кнопку выстрела, вокруг отряда появятся три зоны цвета, демонстрируя вышеописанные огневые рубежи. Красным цветом обозначена зона максимального поражения, желтым и зеленым – среднего и минимального соответственно.



Для артиллерии окно приказов выглядит также индивидуально:



- приказ стрелять в случае зарядки картечью или приказ стрелять в случае зарядки ядрами, с обязательным указанием цели (зеленая линия справа
- шкала уровня перезарядки орудия);



- выбрать ядра;



- выбрать картечь;



- включить автоматическую стрельбу

Сектор ведения огня для артиллерии обозначен красным цветом. Количество наносимого урона является разницей между показателями атаки наступающего отряда и параметром защиты обороняющегося. При этом минимальный наносимый урон не может быть меньше 1. Приведем пример, демонстрирующий принцип подсчета наносимых повреждений:

Фузилер с силой удара 10 атакует врага с защитой 5. В этом случае наносится 5 единиц урона.



ИНТЕРФЕЙС ЗДАНИЙ

Здания в игре разные, однако принцип действия их интерфейса одинаковый. Возьмем для примера французские бараки. Выделив их, в левом нижнем углу экрана мы увидим следующее:

На появившейся в левом нижнем углу иконке вам будет доступна следующая информация о здании:

1. Название;
2. Очки «жизни» здания;
3. Количество жилых мест и общее население;
4. Производимые зданием юниты (если эта функция присуща):
 - а) доступные для производства в настоящее время – обозначены непрозрачными иконками;
 - б) недоступные из-за невыполнения каких-либо условий производства (недостаток ресурсов, построек и т.п.) – обозначены полупрозрачными иконками.



L-РЕЖИМ

Взмыть на высоту птичьего полета и руководить сражением, когда вся битва у тебя как на ладони... Для этих целей в игре «Казачи II» существует режим четырехкратного масштабирования карты. Для того, чтобы перейти в него, нажмите клавишу F7.

Повторное нажатие клавиши F7 вернет вас в обычный режим.



Примечательно, что, находясь в этом режиме, вы также можете выделять войска, производить усовершенствования в зданиях, и вообще, играть точно так же, как в обычном режиме. Чрезвычайно полезным L-режим станет, к примеру, при ведении масштабных сражений, когда число войск близко к максимальному, и войска занимают много места на локальной карте. Также L-режим прекрасно подходит для осуществления тактических маневров, нанесения фланговых атак, обхода противника, ударов в тыл и т.д.

ОТДАЧА КОМАНД В РЕЖИМЕ ПАУЗЫ

В одиночной игре вы можете командовать войсками в режиме паузы. Для этого нажмите на клавишу `~` или Pause, игра остановится, и вы сможете отдать необходимые приказы. Как только вы возобновите игру, повторно нажав клавишу `~` или Pause, войска приступят к исполнению полученных приказаний.





ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В Главном меню выберите Одиночную Игру. Щелкните на одном из пунктов – «Кампания» или «Завоевание Европы». Чтобы сделать выбор игрока, в открывшемся подменю щелкните на пункте «Другой игрок». Здесь можно выбрать нацию, полководца и уровень сложности (подробнее читайте в пункте «Создание/смена/удаление игрока»). Для постепенного ознакомления с правилами и особенностями игры, рекомендуется начать прохождение игры с режима «Кампания».

Кампания

Кампания призвана познакомить игрока с интерфейсом, управлением и игровыми особенностями «Казачи II», подготовить его к более серьезным и масштабным игровым сражениям. Здесь вы, начав с простых действий и заданий, постепенно освоитесь со всеми тонкостями игры и пройдете путь от новобранца до лейтенанта, пройдя обучающие, а затем и боевые сюжетные миссии. Просто следуйте игровым указаниям и подсказкам – и вы быстро освоитесь с принципами игры.

Завоевание Европы

Завоевание Европы – это логическое продолжение Кампании. Здесь игрок управляет игровым процессом уже целиком самостоятельно. Основной задачей этого режима является покорение Европы путем завоевания территорий других государств. Выбрав нацию, за которую вы хотите воевать в меню «Создание игрока» (см. выше), зайдите в подраздел одиночной игры «Завоевание Европы». Перед вами появится глобальная карта Европы, поделенная на секторы, окрашенные в цвета своей страны. Здесь начинается завоевание континента.



Глобальная карта

Отличительной особенностью игры в режиме «Завоевание Европы» является наличие глобальной карты Европы, на которой происходит вся стратегическая, дипломатическая и экономическая игра. Здесь вы можете перемещать свои войска из одного сектора в другой, вести переговоры и заключать соглашения с другими державами, улучшать защищенность секторов, вести торговлю ресурсами, просматривать информацию о характеристиках действующих полководцев противника и составе их армий, набирать новых рекрутов. Игра на глобальной карте идет в пошаговом режиме. Количество улучшений зависит от типа сектора и количества ресурсов у игрока. Чтобы сделать следующий ход, закончите все действия на глобальной и локальной картах, после чего щелкните на кнопке «Закончить ход». После этого вы увидите действия ваших противников и союзников на глобальной карте. Меню глобальной карты состоит из следующих подменю: Карта Европы, Дипломатия, Командующие, Сообщения, Рынок.



Карта Европы

Здесь вы увидите карту Европы, поделенную на сектора. Каждый сектор имеет свой цвет, в соответствии с принадлежностью к определенной нации. Например, территория Англии окрашена в красный цвет. Каждый ход сектора приносит доход в виде ресурсов, о которых можно узнать в окне информации сектора. На каждой территории один из типов ресурсов является преобладающим. Например, Лондон производит больше золота, а Эдинбург – пищи. Также на карте показываются полководцы и фортификационность секторов. Этот показатель поддается улучшению – при помощи кнопки «Улучшить защиту». Чем выше уровень защищенности сектора, тем большее количество войск будет оказывать сопротивление. Однако, усовершенствования в секторах требуют

затраты определенного количества ресурсов. Причем, совершать улучшения в одном и том же секторе вы сможете, за некоторыми исключениями, лишь раз за ход.



Щелкнув на секторе чужого государства, вы получите информацию о нем, а также доступ к опции «Диверсия в секторе». Каждая разновидность саботажа имеет свою стоимость и процентную вероятность успеха для данного сектора. Об успешности операции вы будете уведомлены сразу же после попытки совершить саботаж.

Также на карте Европы вам доступны такие опции, как «Конец хода» и «Выйти из кампании». Кроме того, все перемещения вашего главнокомандующего происходят именно в этом окне глобальной карты. Чтобы «промотать» карту Европы в любую из сторон, нажмите правую кнопку мыши, и тяните курсор в нужную вам сторону.

Дипломатическая карта

В меню «Дипломатия» на глобальной карте вам доступны следующие дипломатические опции: Объявить войну, Предложить мир, Подписать пакт о ненападении, Запросить проход через территорию, Вступить в альянс, Предложить союз. Вы можете совершить любое из этих действий, щелкнув на соответствующей опции и согласившись с предложенными условиями. Все дипломатические соглашения действуют определенное количество ходов, после чего автоматически прекращают свое действие. Также здесь можно просмотреть свои отношения с другими державами в данный момент игры, активизировав один из ярлычков вверху карты Европы: Война, Мир, Пакт о ненападении, Право прохода, Альянс. При этом будет меняться цвет секторов государств-соперников, что позволит вам узнать, какие из видов соглашений действуют между вашими нациями. Враги обозначены на карте красным цветом, союзники – зеленым, нейтральные государства – белым. В начале игры все ваши соседи по умолчанию нейтральны. Объявить войну можно либо в меню «Дипломатия», либо просто нажав на сектор.





«Командующие»

В этом пункте меню глобальной карты вы можете увидеть всю информацию об интересующем вас полководце, принимающем участие в игре – его звание, опыт, войска, которыми он располагает в данный момент, а также прочесть исторические сведения о данной фигуре.

В этом же режиме вы можете набирать новые отряды. На локальной карте появляются лишь те подразделения, которые были сформированы в меню глобальной карты. Щелкнув на знаке «+» или на иконке с интересующим вас юнитом, вы сформируете один новый отряд данного типа. Нажав на знак «-», вы уменьшите количество отрядов этого типа на один. Дрoбь внизу иконки с

изображением юнита показывает сколько из доступных подразделений наняты вами в данный момент. Основным показателем при формировании нового отряда является количество доступных вам рекрутов, число которых показывается в крайнем правом углу экрана, в строке ресурсов. Переключаясь между окнами набора пехоты, кавалерии и артиллерии, вы можете создать очень многофункциональную и эффективную армию. Однако, даже имея достаточное количество ресурсов, вы не сможете присоединить все отряды к своей армии – имеется определенный лимит, который зависит от звания вашего полководца.

Сообщения

Важные игровые сообщения будут вноситься в этот раздел. Например, информация об объявлении войны, предложение одного из соседних государств о выплате им награды в случае успешной защиты его сектора по завершении некоего количества ходов и пр.

Рынок

На рынке вы можете обменять один вид ресурсов на другой, если возникает такая необходимость. Для осуществления обмена, щелкните на ресурсе, который вы хотите обменять с левой стороны и на том ресурсе,



который вам нужен, с правой. После этого определите количество обмениваемых ресурсов, используя поля «10», «100», «1000», «10000», а также знаки «+» и «-». Установив необходимую величину, щелкните на кнопке «Купить». Если вы желаете отказаться, нажмите на кнопку «Сброс». В правой части экрана приведена информация о ресурсах других стран – каких ресурсов у какого государства не хватает.

Игра в Завоевание Европы

В режиме «Завоевание Европы» вам предоставляется возможность сыграть за любую из шести предложенных наций. Игра начинается на глобальной карте. Здесь вы можете увидеть все подчиненные вам и вашим врагам территории, уровень их защищенности, наличие в тех или иных секторах полководцев противника, а также информацию о ваших отношениях с другими государствами и добыче ресурсов.

Завоевание Европы представляет собой поочередный захват и удержание секторов, которые входят в состав территории противника. За один ход вы можете переместить своего генерала и армию в другой сектор (как вражеский, так и союзный), произвести обмен ресурсами, заключить дипломатическое соглашение или провести саботаж на территории противника, заняться улучшениями доступных секторов, набрать новые отряды из числа доступных вам рекрутов (подробнее о формировании отрядов читайте в пункте «Командующие»). Нападение на вражеский сектор и перемещение по собственным секторам происходит путем перетаскивания фигурки вашего полководца на глобальной карте с подконтрольной территории в соседствующие с ними области, имеющие общие границы. Щелкнув левой кнопкой мышки на вашем полководце, вы увидите отходящие от него красные и зеленые стрелки-указатели, дающие вам представление о том, куда он может переместиться из данного региона. Переместив войска по одному из указанных направлений, вы совершите ход.

Красная стрелка означает нападение на вражеский сектор, зеленая – перемещение в союзную область. Оказавшись на вражеской территории, вы перейдете в режим real-time (игра на локальной карте), после чего начнется, собственно, сам процесс завоевания с захватом стратегически важных объектов, сражениями с войсками противника, выполнением побочных заданий.



При нападении врагов на ваши секторы, где не присутствует выбранный вами полководец, сражения просчитываются автоматически, без вашего в них участия. Результатом таких нападений может быть завоевание противником вашего сектора, либо его отступление.

Игра на глобальной карте является пошаговой, поэтому у вас будет возможность совершить лишь один ход за раз (в редких случаях – два раза за ход).

Помощь

В игре всегда можно вызвать меню подсказки, нажав кнопку F1. На экране появится окно с напоминанием задач и целей миссии, условиями поражения и победы.

Игровые сообщения

В процессе игры в «Завоевание Европы», вам будет часто даваться информация, касающаяся развития игрового процесса на данной локальной карте. Например, сообщения о замеченном лагере или патруле противника, захвате вашими войсками шахты или доклады разведчиков. В этих случаях с левой стороны экрана появится мигающая



иконка почтового конверта –

Чтобы прочесть сообщение, активируйте один из «конвертов», щелкнув на нем левой кнопкой мыши.

Статистика миссии

В конце каждой миссии выдается экран полной статистики по миссии в данном секторе: заработанный опыт, потери с вашей стороны, количество уничтоженных отрядов врага, выполненных побочных заданий, затраты ресурсов и пр. Щелкнув на закладке «Силы обороняющихся», вы ознакомитесь с подобной статистикой со стороны противника.

Сражения

В режиме «Сражения» вы можете сыграть за любую из 6 наций, начиная игру на заранее выбранной карте. Вы начнете игру с традиционного строительства базы и накопления военного потенциала.

В отличие от кампаний и миссий, в этом режиме нет сюжетной линии, и все, что от вас требуется – это победить своего соперника. Также в «Сражениях» не существует режима глобальной карты. Перед началом игры можно сделать различные настройки: выбрать нацию, карту, противника и уровень его игры, начальные ресурсы, и т.д.



Как играть в режиме «Сражения»

В Главном меню выберите режим «Одиночная игра». В открывшемся окне отыщите кнопку «Сражения и баталии», нажимайте на нее. Напротив имени своего профиля выберите Нацию, за которую желаете играть или оставьте опцию «Случайно», тогда компьютер выберет для вас нацию случайным образом. Чуть ниже такую же операцию вы сможете произвести для компьютерного противника. Сделав выбор из доступных миссий, ознакомьтесь с описанием миссии и условиями победы/поражения, после чего щелкните на кнопке «Начать». Активировав опцию «Назад», вы вернетесь в предыдущее меню.

Также в этом окне вы можете загрузить начатую ранее и сохраненную вами игру. Для этого активируйте опцию «Загрузить» и выберите из списка сохраненных игр ту, которая вам нужна, после чего нажмите «Начать».

Условия победы в режиме Сражения

В режиме «Сражения» можно победить тремя способами:

- 1) уничтожив городской центр;
- 2) захватив все шахты и поселки;
- 3) оставив врагу менее 5 крестьян.



Баталии

«Баталии» представляют собой сражение двух крупных армий. Игрок и компьютер начинают играть уже готовыми армиями за строго заданную сторону конфликта. Таким образом, «Баталии» представляют собой чисто боевую часть игры, без экономической и дипломатической составляющих. Ваша основная задача в этом режиме – имеющимися у вас силами разгромить войска противника, обыгрывая его тактически. В этом режиме вам будут доступны 6 реконструированных исторических баталий эпохи Наполеоновских войн и 4 неисторических.

Как играть в режиме «Баталии»

В Главном меню выберите режим «Одиночная игра», затем щелкните на кнопке «Баталии». В одиночном режиме игры выбор нации недоступен. Выберите интересующую вас баталию из списка. Также вы можете выбрать уровень сложности из трех доступных: легкого, нормального и трудного. Ознакомьтесь с описанием задания, после чего нажмите кнопку «Начать» – для начала игры, или щелкните по кнопке «Назад» - чтобы выйти в предыдущее меню.

Условия победы в режиме Баталии

Победы в режиме «Баталии» можно достигнуть следующими способами:

- 1) захватить контрольные точки, обозначенные на мини-карте красными крестами;
- 2) уничтожить основные силы противника. Уничтоженным считается не только тот отряд, который был полностью разбит, но и бежавший с поля боя.

Нации

В игре «Казаки II» для игры доступны шесть наций: Россия, Франция, Британия, Пруссия, Австрия или Египет. Каждая нация обладает уникальными особенностями, типами войск и полководцами, чьи прототипы являются реальными историческими личностями времен Наполеона. Поэтому, играя за любую из наций, вы обладаете рядом преимуществ и недостатков, что, в свою очередь, дает практически неограниченный запас стратегий и тактик.



В режиме «Сражения» вы также можете выбирать нации для компьютерных оппонентов. Кроме этого, вы имеете возможность поставить выбор наций для компьютерных оппонентов на «Случайно». В этом случае нации противников будут выбраны случайным образом.

СЕТЕВАЯ ИГРА

В сетевой игре игрокам будут доступны режимы «Сражения и Баталии». В сетевой игре одновременно могут участвовать до 7-ми человек. Соединение осуществляется по протоколам IPX или TCP/IP.

Соединение игроков в сетевой игре

До семи игроков могут принять участие в игре по локальной сети или Интернет. Для того чтобы начать сетевую игру, одному игроку (сервер), необходимо ее создать, а всем остальным (клиенты), присоединиться к этой игре. Игроку с более мощным компьютером лучше выступать как сервер и создавать игру.

Создание сетевой игры игроком-сервер

Сетевая игра использует TCP/IP LAN соединение. Чтобы создать свою сетевую игру, выберите пункт «Сетевая Игра» в Главном меню.

Попав в меню сетевой игры, вы вводите своё имя, после чего можете создать новую комнату (сервер), активировав опцию «Создать». После этого вы попадаете в комнату сетевой игры, где можете выбрать один из двух режимов: Сражения или Баталии. Здесь же вы можете увидеть имена других игроков-клиентов, подключившихся к вашему серверу, пообщаться с ними, предварительно обговорив тип и условия игры, карту, стороны, за которые вы будете





играть и пр. В настройках сетевой игры вы сможете выбрать нацию, цвет флага, увидеть показатели ping и процент скачивания новой карты. После того, как все игроки-клиенты сделают настройки и нажмут кнопку «Готов», вам необходимо нажать кнопку «Начать».

Присоединение к сетевой игре игроков-клиентов

Выберите пункт «Сетевая Игра» в Главном меню. Выберите игровую комнату из списка доступных комнат, щелкнув на ней левой кнопкой мыши. Нажмите кнопку «Присоединиться». После этого вы окажетесь в комнате сетевой игры, созданной игроком-сервером. Здесь вы можете договориться о режиме игры – «Баталии» или «Сражения», общаясь между собой в поле «Сообщения». Выберите сторону, за которую хотите сыграть, затем нажмите «Начать».

Стабильность соединения в сетевой игре

Играя в сетевую игру по локальной сети и сети Интернет, вы можете никогда не столкнуться с проблемами стабильности соединения. Однако бывают случаи, когда скорость соединения уменьшается или связь обрывается. Такие прецеденты могут возникнуть, если, например, во время игры, по сети начинают передавать большие объемы информации или отправляют для печати документы на сетевой принтер. Уменьшение скорости соединения может привести к тому, что игра начнет «тормозить», а потеря соединения приведет к тому, что игра прервется. В случае плохой связи или разрыва соединения, вы можете выйти из игры, а потом продолжить ее, загрузив AutoSave.

Восстановление сетевой игры после разрыва соединения

Во время сетевой игры происходит резервное сохранение игры в файле AutoSave (если только вы не отключили эту опцию при старте). Поэтому, в случае разрыва соединения, вы можете продолжить игру, загрузив AutoSave. Для того чтобы продолжить прерванную сетевую игру, необходимо:

Выполнить все необходимое, для того, чтобы создать сетевую игру. Эти шаги описано выше в разделах *Создание сетевой игры игроком-сервер* и *Присоединение к сетевой игре игроков-клиентов*.



Далее, игрок-сервер должен нажать клавишу “Загрузить”, после чего выбрать файл AutoSave и нажать ОК. Сетевая игра продолжится.

Внимание! Для того чтобы восстановить сетевую игру, необходимо, чтобы количество игроков совпадало с количеством игроков в прошлой игре и совпадали ключевые имена.

Сохранение и загрузка сетевой игры

Сетевая игра может быть сохранена и загружена в любой момент времени.

Для сохранения сетевой игры необходимо:

Нажать “F12” во время игры - Нажать “Сохранить игру”. Ввести название файла, в котором будет сохранена текущая игра. Нажать “Сохранить” (Также можно воспользоваться соответствующими кнопками на выпадающем меню в верхней центральной части экрана).

Для загрузки сетевой игры необходимо:

Выполнить все необходимые действия для того, чтобы создать сетевую игру. Они описаны выше в разделах *Создание сетевой игры игроком-сервер* и *Присоединение к сетевой игре игроков-клиентов*.

Нажать клавишу “Загрузить”. Выбрать необходимый файл и нажать “Загрузить”.

Внимание! Для того чтобы восстановить сетевую игру, необходимо, чтобы количество игроков совпадало с количеством игроков в прошлой игре и совпадали ключевые имена.

«Сражения и Баталии»

Сетевая игра в режиме «Сражения и Баталии» происходит аналогично этим же режимам в одиночной игре. Отличием является лишь то, что вы играете с живыми противниками и союзниками. Общее число играющих

колеблется от 2 до 7 человек, каждый из которых может выполнять свою роль во время игры. Например, вести часть войск в битву, заниматься строительством базы в режиме «Сражения».

ИНТЕРНЕТ ИГРА

Игра «Казачи II: Наполеоновские войны» предоставляет следующий выбор режимов Интернет-игры: рейтинговая игра, сражения и батальи.



Первые шаги для игры по Интернет

Убедитесь, что ваша машина подключена к сети Интернет. Для того чтобы полностью ощутить все возможности Интернет-игры, вам необходимо обладать реальным IP-адресом. Если вы используете доступ к сети Интернет с локальной сети или же ваша машина находится за firewall, у вас могут возникнуть определенные трудности, например, невозможность создания собственной игры. По вопросам IP-адреса необходимо обратиться к вашему Интернет-провайдеру.

Для начала игры по сети Интернет щелкните в Главном меню на кнопке «Игра по Интернет». После этого вы попадете на Интернет-сервер игры, где можно играть в рейтинговые и обычные игры.

Попав на сервер игры, вы увидите окошко с вашими персональными данными. Если это ваша первая игра, то игра попросит вас заполнить небольшую анкету для вашей регистрации как игрока.

В одном из полей необходимо ввести регистрационный номер игры (код), который поставляется вместе с игрой. Этот номер уникален и выделяет вас среди остальных игроков в сети.

Внимание! Код игры – ваш единственный ключ к Интернет-игре и доступу к вашей базе данных игры «Казачи II». Играть в сети Интернет без этого ключа невозможно, поэтому не потеряйте его! Обязательными для заполнения





также являются поля «Игровое имя» и «Пароль», которые вы выбираете произвольно. В случае, если такое имя уже используется кем-то из зарегистрированных игроков, вам необходимо будет придумать и ввести другой вариант игрового имени.

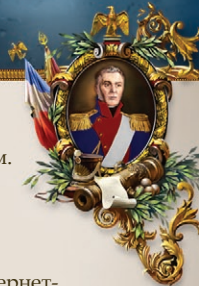
После того, как вы заполните все необходимые поля, нажмите кнопку «Регистрация» для продолжения (см. раздел *Интернет-сервер*).

Примечание: Перед каждым входом на сервер вам необходимо будет пройти процедуру «логина» – появляется специальное окошко подтверждения входа.

Информация о ваших персональных данных, введенная в прошлый раз, хранится на сервере, и вам не требуется вводить ее заново каждый раз перед игрой. Однако, если возникла необходимость изменить эту информацию, воспользуйтесь имеющейся здесь кнопкой «Изменить». Перед вами появится окно.

В этом окне можно изменить ваше имя, игровое имя, адрес электронной почты, пароль и т. д. Для внесения изменений щелкните левой кнопкой мышки в соответствующей строке и введите нужную информацию. После того, как все изменения внесены, нажмите кнопку «Обновить», после чего вы вернетесь к окну подтверждения входа. Нажмите кнопку «Вход» для входа на сервер. Несколько разных пользователей могут играть по Интернет с одной машины при наличии разных регистрационных кодов. Для того, чтобы добавить нового пользователя, нажмите на кнопку «Создать» в окне редактирования данных игрока. Появится окно, аналогичное тому, что заполняется при первом подключении к Интернет-игре. Иногда возникает ситуация, когда необходимо удалить информацию об игроке с сервера. Для этого воспользуйтесь кнопкой «Удалить» в меню смены данных игрока.





В случае, если на одном компьютере зарегистрировано несколько пользователей с различными регистрационными ключами, по умолчанию загружается тот пользователь, который входил в игру последним.

ИНТЕРНЕТ-СЕРВЕР

Через несколько секунд после нажатия кнопки «Вход», вы перейдете в начальный экран Интернет-сервера.

В этом меню вы можете выбрать режим Интернет-игры, создавать и присоединяться к существующим Интернет-играм «Казак II», просматривать информацию о других игроках, их игры и многое другое. В частности, на экране вы найдете:

- Новости и события – раздел, где содержатся последние известия и сообщения для игроков, доступна возможность выбора языка общения, существует чат, проводятся опросы;
- Форум – здесь вы можете оставить свои сообщения для других игроков;
- Наказания – подраздел, в котором содержится информация о штрафах и наказаниях провинившихся игроков;
- Список игроков – раздел, где можно посмотреть список всех игроков «Казак II» в сети Интернет, кланов игроков, информация о них. Желаящие могут создать свой клан или распустить его (только создатели), вступить в уже созданный клан или покинуть его. Существуют почтовые ящики для зарегистрировавшихся игроков в «Казак II»;
- Игры на очки – щелкните здесь, для того, чтобы сыграть рейтинговую игру, просмотреть ее описание, счет, занимаемые участниками игры территории. Выбрав страну, за которую вы хотите играть, вы сможете увидеть сведения о ней – сколько раз она одерживала победы, проигрывала в сражениях, какова ее общая площадь, население и пр.;
- Игры – здесь вы сможете создать или присоединиться к уже созданной игре в режимах «Сражения и Баталии»;
- Счет игр – в этом разделе хранятся результаты всех проведенных игр;

Справа в меню Интернет-игры существует окно чата, где вы можете пообщаться с другими игроками.



ВЫБОР ИНТЕРНЕТ РЕЖИМОВ

В начальной странице Интернет-сервера вы найдете шесть разделов: Новости и События, Список игроков, Рейтинговая игра, Обычная игра и Счет игр. Щелкнув левой кнопкой мыши на соответствующих ярлыках, вы увидите следующее:

Новости & события - Это, главным образом, информационное окно, в котором содержатся сообщения и новости для игроков в «Казачьи II» в сети Интернет. Здесь, к примеру, можно узнать о наказаниях игроков, поучаствовать в обсуждениях на форуме.

Список игроков - В этом разделе содержатся статистические данные и информация о всех игроках и кланах «Казачьи II: Наполеоновские войны» в сети Интернет, их игровом ранге и т. д. Для получения информации об игроке, выберите его из списка и щелкните на его имени.

Для получения информации по клану, щелкните на его названии. В открывшемся окне вам представится информация о составе клана, его создателе. Вы можете присоединиться к одному из существующих кланов или создать свой, покинуть ряды клана, исключить из своего клана игрока, распустить созданный вами клан.

РЕЙТИНГОВЫЕ ИГРЫ

Рейтинговая игра - это режим Интернет-игры, в котором игроки сражаются на карте Европы, защищая свою страну и захватывая территорию вражеских государств. Этот режим открывает перед вами потрясающие возможности проявить себя стратегом государственного масштаба и с гордостью отстаивать честь своей нации.

Регистрация и участие в Рейтинговой игре

Воевать за Европейское превосходство может каждый игрок, купивший «Казачьи II» и имеющий доступ к сети Интернет. При покупке игры вы получаете свой уникальный код-номер, по которому можете зарегистрироваться



на сервере игры и участвовать в войнах за континент. Информацию о том, как зарегистрироваться на сервере, можно найти в разделе *Первые шаги для игры по Интернет*.

Принцип и правила Рейтинговой игры

Карта Европы состоит из множества секторов, каждый из которых является отдельной картой. Территория государства включает десятки тысяч таких секторов. В случае нападения на территорию, на карте отмечаются две ячейки – одна нападающего, другая - защищающегося. После проведения боя, победитель получает обе ячейки, что отображается на глобальной карте Европы.



Каждый из игроков выбирает страну, за которую будет сражаться. Если игрок меняет свою страну, он не теряет набранных рейтинговых очков.

Очки при игре в режиме Рейтинговая игра подсчитываются по принципу рейтинговых игр. Победитель получает часть территории врага, независимо от того, кто инициировал атаку.

Страна 1 может атаковать (создавать комнату) страну 2 если:

- у них есть общая граница или же у них обеих есть выход к морю;
- страна 2 не атаковала (созданная комната) страну 1

Примечание: Система и правила игры могут меняться со временем. Обо всех изменениях будет сообщено в разделе «Новости» Интернет-сервера «Казачи II».

Создание игры

Чтобы начать рейтинговую игру, активируйте ярлык «Рейтинговые игры» - откроется соответствующая страница.

Щелкните курсором на территории страны, за которую вы хотели бы играть. Справа от карты Европы появится таблица с информацией по выбранной вами стране: количество побед в сражениях, территория, население и пр.



Атаковать можно только те страны, с которыми у вас есть общие сухопутные или морские границы. Установите уровень игрока, с которым вы хотели бы сразиться, желаемую нацию. Чтобы начать, щелкните на кнопке «Начать». Сервер начнет поиск игроков, соответствующих вашему уровню.

Появится следующее окно. После того, как противник будет найден, начнется игра на локальной карте. Одержав победу, вы отнимете у своего противника часть его территории, что отразится на глобальной карте. Кроме того, вам будут начислены очки, которые позволят вам вырасти в звании. При поражении ситуация будет обратной – часть рейтинговых очков и вашей территории перейдет к противнику. Таким образом, проводя сражения в этом режиме, вы не только изменяете свой рейтинг, но и каждый раз перекраиваете карту Европы.

Создание комнаты сетевой игры

Для создания собственной игры нажмите на кнопку Создать Игру. Описание создания рейтинговой игры смотрите выше. Если вы выберете рейтинговую игру, то ее результат будет занесен в базу данных и повлияет на ваш рейтинг относительно остальных игроков в сети. Если вы играете обычную игру, ее результат никак не отразится на вашем рейтинге.

Имя Игры – введите название игровой комнаты. Таким образом игроки смогут легко найти вашу игру.

Пароль – введите пароль, если хотите ограничить доступ к своей игре. Для того, чтобы войти в вашу игровую комнату, игрокам нужно будет ввести этот пароль.

Количество игроков – укажите максимальное число игроков, которые могут присоединиться к игре.

После того, как все параметры заданы, нажмите на кнопку Создать.

Компьютер начнет поиск игроков, отвечающих вашим требованиям (нация, уровень игрока). Перед вами появится окно ожидания. После того, как ваш оппонент подтвердил готовность к игре (нажал на кнопку «Присоединиться»), компьютер запустит игру.



Если была создана рейтинговая игра, внесение результатов в рейтинговую таблицу происходит по умолчанию.

Присоединение к игре

На Интернет-сервере игры «Казачи II: Наполеоновские войны» вы можете присоединяться или создавать свои собственные рейтинговые/обычные игры. С помощью находящихся здесь иконок, вы можете получить подробную информацию об играх (название игры, тип, количество игроков и т.п.).

1. Информация об Игре. В этой строке вы можете просмотреть информацию о созданной игре (название игры, ее тип, ожидаемый уровень мастерства игроков и т.д.);
2. Сортировка по пингу. Здесь можно сортировать доступные игры по допустимому пингу. Щелкните левой кнопкой мыши на закладке, чтобы выбрать пинг, который вы считаете нужным. Чем меньше пинг, тем выше должна быть скорость вашей Интернет-игры.
3. Присоединиться. Найдите созданную игру среди игр, доступных в списке и, чтобы выбрать ее, щелкните на ней левой кнопкой мыши. Чтобы соединиться с выбранной игровой комнатой, нажмите кнопку «Присоединиться». В игровой комнате вы можете вести обсуждение предстоящей игры с партнерами по комнате, выбирать игровую нацию и ее ключевой цвет. Как только все настройки сделаны, нажмите кнопку «Начать» в нижнем правом углу экрана для обозначения вашей готовности к игре. Когда все игроки готовы играть (готовность обозначается соответствующим знаком в таблице в левом верхнем углу экрана), создатель комнаты нажимает кнопку «Начать» для начала игры.
4. Создать. Щелкните на эту кнопку для создания собственной игровой комнаты, если ни одна из существующих вам не подходит (смотрите раздел *Создание Игры* выше)
5. Нажмите «Выход» для возврата в предыдущее меню.



ЮНИТЫ



Каждая нация в игре обладает своим уникальным набором юнитов, каждый из которых характеризуется собственным набором параметров атаки/защиты, оружия, способа ведения боевых действий. Знание особенностей каждого юнита и правильное ситуационное применение войск позволяет одерживать победы с минимальными потерями, прибавляя к этому высокий боевой дух и опыт своих воинов.

Войска потребляют ресурсы. Так, каждого из них необходимо кормить (еда), каждый выстрел из ружья или пушки будет забирать из вашей казны определенное количество угля и железа, улучшение секторов требует определенного числа ресурсов и т.д. Информацию о том, сколько ресурсов необходимо на содержание и боеспособность того или иного юнита, можно узнать, щелкнув на иконке соответствующего юнита в режиме глобальной карты в пункте «Командующие» (Кампания) или в окне интерфейса здания, производящего данный тип войск (Сражения, Баталии).

Все стреляющие юниты в игре имеют способность также сражаться в рукопашном бою.

Несмотря на большое разнообразие юнитов в игре, всех их можно классифицировать по следующим типам:

Пехота, Кавалерия, Артиллерия, Крестьяне, Священники, Корабли

Управление подразделениями и их функции.

Игра «Казачи II» построена на принципе управления отрядами юнитов. Оно осуществляется в два шага: выделение отряда и отдача необходимого приказа. Для того, чтобы выделить подразделение, щелкните на нем левой кнопкой мыши. При этом вокруг всех выделенных юнитов вы увидите характерную белую рамочку, подтверждающую выделение, а в нижнем левом углу экрана увидите иконку и рамку интерфейса юнита, на которой написано его название и характеристики (смотрите выше в пункте *Интерфейс юнитов*).



Двойным щелчком на отряде можно выделить всех юнитов данного типа. Для перемещения юнитов, необходимо их выделить, а потом щелкнуть правой кнопкой мышки в том месте, куда вы хотите переместить юнитов. Если вы хотите контролировать ориентацию фронта юнита после перемещения, щелкните правой кнопкой мыши на карте, и, удерживая кнопку мыши, проведите линию в необходимом направлении. Сделав это, вы увидите, что от места, куда должны переместиться юниты, тянется желтая стрелка.

Задав направление этой стрелки, вы укажете юнитам, в каком направлении смотреть после перемещения. Отпустите правую кнопку мыши, чтобы юниты начали перемещение.

Отряды

Боевой единицей в игре «Казачи II» являются не отдельные юниты, как в первой части, а отряды, являющие собой одно целое. Все отряды включают в себя определенное количество солдат плюс командную группу, состоящую из офицера, знаменосца и барабанщика. Командная группа повышает боевой дух отряда.

Играя в Кампанию или Баталии, вы управляете уже созданными отрядами, в то время как в режиме «Сражения» вам придется формировать отряды самостоятельно. Это можно сделать непосредственно возле баракков, производящих данный тип юнитов. После того, как наберется достаточное для формирования подразделения количество солдат, в правом углу экрана возникнет полупрозрачное окно создания отряда. Если у вас уже есть командная группа, то рядом появится соответствующее окно. Щелкнув на появившейся иконке, вы получите новое подразделение (подробнее читайте в разделе «Создание отряда»).

Отряды, кроме показателей атаки и защиты, обладают такими характеристиками, как выносливость, боевой дух и опыт. Высокие показатели последних двух пунктов позволяют отряду более эффективно действовать в бою.

Во время боя может произойти так, что большая часть отряда может быть уничтожена или боевой дух подразделения упадет ниже допустимого уровня. В этом случае уцелевшие воины бегут с поля боя к своему лагерю. Это уже неорганизованная масса юнитов, управлять которой невозможно. В этом случае отряд считается



потерянным. По прошествии определенного времени, солдаты, находящиеся в лагере, снова могут быть сформированы в отряд (если наберется необходимое число солдат для его создания).

По характеру выполняемых задач юниты подразделяются на военные и невоенные (крестьяне и священники).

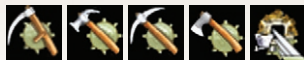
Крестьяне

Ресурсы: Еда 10, Железо 50; Скорость постройки: 600

Основная задача крестьян - развитие экономики и постройка базы. Это определяет функции, которые выполняют крестьяне:

- строительство зданий. Щелкнуть на иконке здания, выбрать место на карте, щелкнуть еще раз для установки остова здания и строительства;
- ремонт зданий. Если здание повреждено, его можно восстанавливать силами крестьян. Для этого, выделите одного или нескольких крестьян, наведите мышку на поврежденное здание (при этом обычный курсор должен смениться курсором починки) и щелкните правой кнопкой мыши, чтобы крестьяне начали ремонт;
- сбор ресурсов. Каждый из крестьян может добывать один из двух видов игровых ресурсов, которые не добывают в поселениях – дерево и камень. Для эффективного управления сбором ресурсов и отдачи команд, в игру

введены специальные курсоры:



Этот курсор  служит для подтверждения того, что выбранные крестьяне отправятся рубить лес (правый щелчок мыши, чтобы отдать крестьянам этот приказ), а этот -  добывать камень.



При отправке крестьян на работу в поле используется курсор - . Этот курсор  появится, когда вы отправите юнитов чинить или достраивать здание.

Для повышения эффективности работы ваших крестьян очень важно разместить склад как можно ближе к местам добычи ресурсов – этим вы сократите путь по доставке дерева и камня к складу, и тем самым ускорите добычу этих ресурсов.

Священники, египетский мулла

Ресурсы: Еда 75, Железо 200; *Скорость постройки:* 1400

Ускоряют восстановление боевого духа дружелюбных войск и лечат солдат.

Священники в игре – юниты, способные лечить повреждения и восстанавливать боевой дух подразделений. За каждый раунд священник лечит по 35 очков здоровья солдата. Также они могут ускорить восстановление упавшего боевого духа в подразделении на 25%.

ВОЕННЫЕ ЮНИТЫ

Задача военных юнитов – обеспечивать надежную защиту вашей базы, а также успех ваших военных операций и, в конечном итоге, победу над противником. Каждая из наций обладает своим уникальным набором военных юнитов, различных по характеристикам и назначению. Армии игровых наций практически на 75% состоят из уникальных видов войск.

Пехота

Основу вашей армии будет составлять именно пехота. Количество солдат в пехотном подразделении может составлять от 15 (егеря, военные инженеры) до 120 (линейная и тяжелая пехота) человек. Отдельно от всех стоит



офицерский состав (офицер, знаменосец, барабанщик), который кроме участия в бою, добавляет подразделению очки боевого духа и наносят тяжелые повреждения в ближнем бою.

Вся пехота имеет на вооружении холодное оружие для атаки врага в ближнем бою (штыки, ятаганы, пики, сабли). Кроме того, большинство солдат вооружены огнестрельным оружием (мушкеты, пистолеты, ружья и пр.) для атаки на расстоянии.

Различия между разными типами пехоты заключаются не только в боевых характеристиках, но и в особых свойствах. Например, егеря могут бегать по пересеченной местности не уставая, гренадеры - атаковать вражеских солдат и здания с помощью гранат, военные инженеры - возводить фортификационные сооружения и подрывать здания врага, лучники – стрелять навесом через преграды. Знание особенностей каждого типа пехоты позволит игроку комбинировать типы войск для эффективного достижения поставленных целей.

Кавалерия

Кавалерия в игре – мощный инструмент ведения боевых действий, способный, при умелом использовании, своими стремительными и напористыми атаками, уничтожить более многочисленный отряд пехоты. Маневренность и скорость кавалеристов позволяет совершать такие тактические маневры, как заходы и атаки с тыла, быстрые точечные удары по отрядам врага со стремительным отходом из зоны обстрела. Отряд кавалерии состоит из 45 всадников, включая знаменосца.

Легкая кавалерия очень быстра, подвижна. Тяжелые виды кавалерии менее маневренны и проигрывают легкой в скорости, но обладают высокими показателями атаки, защиты и здоровья.

Артиллерия

Типы артиллерии всех наций практически одинаковы и имеют аналогичные характеристики. Артиллерийский расчет, не прикрытый отрядами пехоты - легкая добыча для врага ввиду своей малоподвижности, небольшой



скорострельности и сравнительно небольшой зоны поражения.. Однако он очень хорошо подходит для изматывания врага огнем с дальней дистанции и при стрельбе картечью в упор (пушки) по уставшему или поредевшему отряду противника.

В игре представлено 4 типа артиллерии:

- Легкая пушка – стреляет по настильной траектории, ядрами и картечью.
- Тяжелая пушка – аналогична легкой, но имеет увеличенную дальность стрельбы.
- Гаубица – стреляет навесом. Боеприпасы – ядра.
- Ракеты конгрива (только у Британии) – взрываются в воздухе над врагом, осыпая его градом осколков.

У каждой пушки есть свой артиллерийский расчет из четырех солдат, потеряв который, орудие не сможет стрелять.

В зависимости от расстояния до цели, пушка может вести огонь в двух режимах: картечью и ядрами. Залп картечью наносит существенный урон, и как правило, убивает много вражеских солдат. Недостатками этого режима являются длительная перезарядка пушки и ведение огня только на близком расстоянии. В обычном режиме пушка стреляет пушечными ядрами; огонь ведется по удаленным целям. На перезарядку также уходит некоторое время. Ядра ricochetт от земли несколько раз, и только потом взрываются. Ядро, пролетая через вражеские ряды, наносит смертельный урон солдатам, оказавшимся на его пути. Огонь пушек того времени был весьма неточным, ввиду несовершенства их конструкции.

Находясь на возвышенности, артиллерия способна вести огонь на большие дистанции, что необходимо учитывать при ведении боевых действий. В то же время, стрельба из впадины значительно уменьшает радиус обстрела.

Артиллерия не может перемещаться по лесам, болотам и через водные преграды. Если артиллерийский расчет уничтожен, орудие не может вести огонь.

Кроме боевых показателей, очень важным параметром для военных юнитов является их стоимость (в единицах ресурсов), скорость постройки, скорость перезарядки оружия и быстрота перемещения. Это необходимо учитывать при игре за ту или иную нацию.



Фрегат

В режиме «Кампания» вам будет доступен фрегат – большой военный корабль, который может помочь вам в прохождении некоторых миссий. С его помощью можно вести бомбардировку вражеских войск с моря.

БОЕВЫЕ ПОСТРОЕНИЯ

Типы боевых построений имеют большое значение для игрового процесса, являясь важной составляющей тактической части игры. Каждый из видов построений эффективен в различных ситуациях. Для игры взяты три наиболее известных типа построений, которые присутствовали в военном деле в эпоху Наполеоновских войн: колонна, каре и линия. Читайте о них подробнее в соответствующих разделах.

Чтобы изменить тип построения, необходимо выделить подразделение, и рядом с появившимся окном интерфейса юнита щелкнуть на нужном типе построения:



– каре;



– линия;



– колонна.

У кавалерии:



– клин;



– линия;



– колонна

Если Вы хотите контролировать место и направление фронта подразделения после перестроения, щелкните правой кнопкой мыши в желаемой точке на карте, и, удерживая кнопку мыши, проведите вектор в необходимом направлении. Сделав это, вы увидите, что от места, куда должны переместиться юниты, тянется желтая стрелка. Задав направление этой стрелки, вы укажете отряду, в каком направлении смотреть после перемещения. Отпустите правую кнопку мыши, чтобы юниты начали перемещение.



Долго пребывая без движения, отряды автоматически переходят в режим удерживания позиции. Это дает им бонус к защите от атак врага в лоб, однако они становятся уязвимы с тыла и флангов.

Колонна

Это походное построение. Представляет собой построение квадратом – если строй стоит на месте, или вытянутую по ходу движения колонну – на марше. Этот вид построения позволяет отрядам двигаться по дорогам без усталости.

Линия

Основной атакующий строй. Представляет собой строй в шеренгу по три. Линия эффективна для атаки вражеского отряда огнестрельным оружием. В режиме удержания позиции подразделение получает бонус к защите от атак в лоб, но при этом оказывается более уязвимо при нападении с тыла и флангов. Кроме того, в этом типе построения, отряд может стрелять линиями.

Каре

Тип защитного построения. Получает бонус к защите со всех четырех сторон. Однако, в этом построении ваш отряд не сможет передвигаться и атаковать врага – для этого необходимо будет предварительно сменить построение, а затем - приказ о движении отряда.

СОЗДАНИЕ ОТРЯДА

Отряд создается из определенного количества солдат соответствующего типа. Так, к примеру, минимальный отряд пехоты составляет 15 воинов (егеря), для остальных типов пехоты размер отряда составляет 120 пехотинцев. Количество всадников в отряде кавалерии составляет 45.



Когда произведено достаточное количество солдат, в левом верхнем углу экрана появится полупрозрачная иконка с изображением того типа солдат, из которых можно создать отряд. Рядом с иконкой солдата появятся также изображения командной группы, которая может войти в состав отряда: офицера, барабанщика и знаменосца.

Если таких иконок нет – значит, командная группа не произведена. Поэтому будьте внимательны – без командного состава отряд имеет пониженный боевой дух, защиту и атаку оружием ближнего боя.

Если часть солдат в отряде гибнет, подразделение не распадается до тех пор, пока не погибнет 75% воинов отряда.

Пострадавший же в боях отряд можно восполнить новыми рекрутами, нажав соответствующую кнопку:



1. Нажатием на нее можно пополнить отряд недостающими воинами (при условии, что отряд находится в положении «Держать позицию», не ведет боевых действий и рядом находятся свободные солдаты того же типа)

2. Этой кнопкой можно распустить существующий отряд:



Объединение отдельных солдат в боевые отряды позволяет добиться ряда следующих преимуществ:

1. В боевом построении солдаты сильнее, чем в одиночку. В отряде солдаты получают бонусы к атаке и защите;
2. Использование тактических приемов и позиционных преимуществ. Различные формы построений, их бонусы, позволяют максимально эффективно использовать ваши войска в игре;
3. Легкое управление большими массами войск. Объединив солдат в построение, достаточно щелкнуть мышкой на одном из них, чтобы выделить все подразделение;
4. Высокий боевой дух воинов. В отряде, когда рядом находится офицер, барабанщик и знаменосец, солдаты имеют более высокий боевой дух;



5. Возможность удерживания мощной обороны. Получив приказ удерживать позицию, подразделение вскоре получит значительный бонус к защите и атаке, позволяющий сдерживать сильно превосходящие по численности силы противника;

Бонусы построений

Пехота: все виды построений (шеренга, колонна, каре) при любом количестве воинов в них дают следующие бонусы:

Тип построения	Характеристики	Обычный отряд	Наличие знамени	«Держать позицию»
Линия	Атака	+2	+3	+9
	Защита	+3	+5	+40
Квадрат	Атака	+2	+3	+2
	Защита	+3	+5	+3
Каре	Атака	0	+1	+5
	Защита	0	+2	+20

Кавалерия: каждый из видов построений кавалерии влияет на характеристики воинов по-разному:

Тип построения	Атака	Защита
Колонна	+5	0
Клин	0	+5
Линия	+2	+2

ЗДАНИЯ

Играя в режиме «Сражения», вам придется самим руководить постройкой базы, добычей ресурсов и производством юнитов. Каждая нация обладает своим архитектурным стилем и имеет некоторые отличия в типах построек, их стоимости и скорости возведения.



ХАРАКТЕРИСТИКИ ОТРЯДОВ



БОЕВОЙ ДУХ И УСТАЛОСТЬ ОТРЯДОВ

История знает много примеров, когда боевой дух помогал выигрывать сражения у превосходящего по силе противника. В игре «Казачи II» вы найдете комплексную систему боевого духа у войск, которая во многом будет решать исход ваших сражений. Состояние боевого духа солдат постоянно меняется в силу следующих факторов:

- а) потери в отряде;
- б) потеря командного состава подразделения (офицер, знаменосец и барабанщик);
- в) атака с тыла;
- г) выносливость;
- д) низкий боевой опыт (у новобранцев боевой дух ниже, чем у опытных воинов);
- е) бежавшие с поля боя солдаты пробегают сквозь шеренги другого отряда, вызывая панику (отступление или уничтожение вражеского отряда в зоне видимости солдат поднимает боевой дух).

Шкала боевого духа

Снизу, под иконкой вашего юнита имеется красно-желтая шкала боевого духа отряда.

I – Красная часть шкалы – Зона паники. Значение от 0 до 33 – на этом уровне отряд разбегается.

II – Желтая часть шкалы. Текущий боевой дух. От 34 и выше – показывает существующий уровень боевого духа.

III – Максимальный показатель боевого духа. Темно-желтая шкала, которая отражает уровень боевого духа отряда. Если вся шкала боевого духа желтая – отряд имеет максимальный боевой дух.

Примечание: Если текущий показатель боевого духа опускается до зоны паники, отряд начинает разбегаться.



Факторы, влияющие на текущие показатели боевого духа

I — Оружие атаки. Очень важно, как идет атака – во фронт или с тыла.

Пехота. Каждый пехотинец наносит 0.05/0.15 урона или повышает боевой дух за один выстрел.

Легкая кавалерия - наносит 0.125/0.5 урона или повышает боевой дух за один выстрел.

Тяжелая кавалерия - наносит 0.25/1 урона или повышает боевой дух за один выстрел.

Огнестрельное оружие – один выстрел наносит 0.2/0.2 повреждения или повышает боевой дух.

II – За убийство юнита боевой дух отряда поднимается на 1.7, при потере вашего юнита, построение теряет -1.7 от своего нынешнего показателя боевого духа.

III – Если деморализованный дружеский отряд бежит сквозь ваши ряды, боевой дух солдат падает.

IV – Когда подразделение теряет 25% от общего числа солдат, боевой дух падает на 45.

V – С течением времени боевой дух отряда (не выполняющего приказов и не ведущего боевых действий) постепенно восстанавливается до своего максимального уровня.

Факторы, влияющие на максимальный показатель боевого духа

1. Опыт. Когда ваш отряд убивает одного вражеского солдата, то получает бонус к максимальному боевому духу +1.

2. Когда потеряно 25% личного состава, отряд теряет 30 очков от максимального показателя боевого духа.

3. Офицер, знаменосец и барабанщик добавляют +15 к максимальному показателю боевого духа. 35 - минимальное значение боевого духа при усталости строя. Падение боевого духа ниже этого уровня чревато распадом отряда. Все солдаты, объединенные в подразделения, имеют вдвое меньшие потери боевого духа по сравнению с одиночными солдатами. Священники помогают восстанавливать упавший боевой дух.

Во время боя над вашим строем вы можете видеть всплывающие надписи и числа. Текст сообщений свидетельствует о падении боевого духа солдат, числа показывают урон наносимый вашими воинами (желтым цветом) и получаемый ими (красным цветом).



Передвигаясь по пересеченной местности, перестраиваясь, атакуя врага, ваши войска будут уставать, что скажется на эффективности их действий на поле боя и в обычной обстановке. Красная шкала справа от иконки юнита – показатель выносливости отряда. Чем ниже опускается красная линия – тем более усталым является отряд. Измотанный долгим переходом отряд медленнее перемещается и хуже сражается, его боевой дух падает до уровня зоны паники. Голосовые сообщения в процессе игры призваны держать игрока в курсе этих событий. Эту информацию можно также узнать по соответствующим индикаторам выносливости и боевого духа на иконке отряда.

Дальность стрельбы и потеря убойной силы

Сила выстрела не является постоянной величиной и изменяется в зависимости от расстояния до цели (у всех стрелков, кроме лучников). При удалении от цели на каждые 50 пикселей, сила выстрела уменьшается. Ниже приведена таблица зависимости силы выстрела от расстояния до цели:

Расстояние до цели (пиксели)	0	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	1050
Наносимое повреждение, %	100	90	80	74	67	56	47	42	35	32	27	23	16	14	12	10	5

Таким образом, чтобы нанести максимальный урон, необходимо подпустить противника как можно ближе.

Например: Мушкетер обладает силой выстрела 100 единиц. На расстоянии 300 пикселей убойная сила мушкета линейно уменьшится до 47% и составит 47 единиц. Убойная сила на дистанции 550 составит 23 единицы и так далее.

Разброс огня

Во времена Наполеона точность стрелкового оружия оставляла желать лучшего и разброс огня был существенным. Это нашло свое отображение в игре.

Чем дальше расположен вражеский отряд, тем сложнее в него попасть. Пули летят по прямой, поэтому, если вражеское подразделение находится за холмом или зданием, пуля в него не попадет. Также, нельзя стрелять сквозь



дружественные отряды. Поэтому, если на линии огня находятся дружественные юниты, они могут серьезно пострадать, и даже погибнуть. Пуля всегда попадает только в одного солдата. Если пуля не попала в цель, она пролетит расстояние в два раза большее, чем максимальная дальность огня и, возможно, попадет в кого-то.

Стрельба из лука

Лучники могут стрелять обычными и горящими стрелами. В зависимости от того, по какой цели ведется огонь, действия лучников меняются. Если они атакуют войска противника, то стрельба ведется обычными стрелами, если же вы отдаете приказание обстреливать здания, лучники выбирают огненные стрелы. Если в здание попадает пятнадцать и более горящих стрел, оно начинает гореть и, в конечном итоге, может взорваться. Горящее здание можно починить.

В отличие от пуль, стрелы не теряют убойную силу с расстоянием. Они наносят меньший урон, чем пули, но при этом скорость перезарядки у луков намного выше, чем у огнестрельного оружия.

Примечание: У лучников никогда не заканчиваются стрелы.

Захват поселков и шахт

В игре можно и нужно осуществлять захват поселков и шахт. Мельницы и поселки с функционирующими возле них шахтами, снабжают игроков ресурсами, необходимыми не только для ведения боевых действий, но также и для улучшения секторов и заключения сделок с другими государствами.

Все поселки в игре охраняют отряды ополчения, имеющие невысокие боевые показатели. Поэтому, чтобы захватить шахту или мельницу, производящие ресурсы, вам необходимо сначала уничтожить формирования ополченцев, после чего поселок переходит полностью в ваше распоряжение. После этого в селении начинается производство отрядов самообороны.



Ведение боя

При умелом использовании своих войск можно победить значительно превосходящие по численности силы противника. Боевые построения, маневры, оружие и боевой дух войск играют здесь большую роль.

Например: Ваших копейщиков и стрелков атакуют вражеские войска. Разместите подразделения в следующем порядке: стрелки впереди, копейщики сзади (см. рисунок; стрелка показывает направление вражеской атаки).

Дайте вашим войскам команду держать позицию, а также запретите атаку стрелкам. Это предотвратит нежелательные действия с их стороны. Так как сила выстрела уменьшается с расстоянием, необходимо подпустить врага как можно ближе.

Как только вражеские войска войдут в зону максимальной убойной силы, разрешите атаку своим стрелкам – они дадут сокрушительный и деморализующий залп по врагу:

Для перезарядки стрелкам нужно время, поэтому, отступите ними за спины копейщиков. Если враг понес потери, превышающие 60% от общего числа солдат, его отряд распадается и начинает бежать. Возможно, войска, шедшие вслед за ним, видя гибель и бегство своих товарищей, также начнут убегать с поля боя. Если же их боевой дух высок, они могут продолжить наступление.

В то время как ваши стрелки перезаряжают оружие, копейщики отбивают атаку вражеских войск. Совершив перезарядку, стрелки вновь могут атаковать противника.





Другой пример: Ваши стрелки и легкая кавалерия атакуют отряды врага, укрепившиеся на склоне холма. У врага имеются стреляющие войска и артиллерия. В этой позиции он имеет преимущество – войска получают бонус к защите, а также, находясь на возвышенности, увеличенную дальность стрельбы. Совершаем перемещения стрелками, отвлекая внимание противника, а также уклоняясь от его артиллерийского огня, в то время как кавалерией производим атаку с тыла. В этом случае, вражеские подразделения более уязвимы. Войска противника начинают разворачиваться, чтобы дать отпор – в это время бросаем вперед стрелков и даем залп. Враг, зажатый с двух сторон, несет большие потери. Боевой дух его отрядов падает, уцелевшие солдаты пытаются спастись бегством.

Таким образом, используя простые тактические маневры, вы можете победить превосходящие по количеству силы противника и при этом понести незначительные потери. Еще одним важным моментом является то, что после каждой схватки, войска приобретают опыт и в последующих битвах становятся более эффективными. Иными словами, система боевого духа и опыта в игре позволяет относительно небольшим количеством войск добиться победы.



НАД ПРОЕКТОМ РАБОТАЛИ

Менеджеры

Продюсер/директор: Сергей “-GSC-” Григорович
Руководитель проекта: Евгений “-GEC-” Григорович
Заместитель директора: Антон Большаков

Программирование

Ведущий программист: Андрей Шагин
Программирование: Виталий Лысенко
Программирование: Александр Лазарь
Программирование: Руслан Шестопалюк
Программирование: Андрей Фролов
Программирование “Битва за Европу”:
Сергей “Mobydick” Дешко
Программирование: Анатолий Чистопалюк
Программирование: Сергей “MapOWaR” Иванцов

Игровые дизайнеры

Гейм-дизайнер: Александр Чучкевич
Ассистент гейм-дизайнера: Андрей “Diallin” Стабровский

Дизайн миссий

Ведущий дизайнер миссий: Виктор Левченко
Дизайн миссий: Андрей “Matgon” Мотузов
Дизайн миссий: Даниил “BugCorp” Меранов
Дизайн миссий: Ярослав “Smoke” Шкляр
Дизайн миссий: Сергей “Pako” Стороженко

Дизайн карт

Ведущий дизайнер карт: Тимофей “TimUr” Урсуленко
Ведущий дизайнер карт: Николай “Tiamat” Морозов
Дизайн карт: Алексей “Faga” Онищенко
Дизайн карт: Владимир “Razor” Мотлях
Дизайн карт: Алекс Драгон

Художники

Ведущий дизайнер: Андрей Заволокин
Ведущий дизайнер интерфейса: Роман Несин
Дизайнер интерфейса: Ольга Троекурова
Дизайнер интерфейса: Владимир Котов

Художник: Иван Хивренко

3D дизайн

Ведущий 3D дизайнер: Сергей Заволокин
3D дизайнер: Виталий Мисютин
3D дизайнер: Сергей Кружельный
3D дизайнер: Андрей Еськов
3D дизайнер: Андрей Луцкевич

Анимация

Ведущий аниматор: Павел Маркевич
Аниматор: Алексей Кублицкий
Аниматор: Надежда Бабарыка
Технический рендер
Александр “Alex” Демиденко

Видеомонтаж

Василий Гуралевич

Звук

Звукорежиссёр: Дмитрий Кузьменко
Композитор: Алексей Омелячук
Озвучивание видео-ролика: Randall Thomas
(Fader8 Production)

Тестирование

Ведущий тестер: Александр “Diehard” Васильонов
Тестер: Денис “Hireling” Шубовский
Тестер: Сергей “Freeman” Грицай
Тестер: Виктор “Unforgiven” Концевич
Тестер: Владимир “Fresh” Ежов
Тестер: Максим “Max” Емец
Тестер: Евгений “John” Гордиенко
Тестер: Александр “Olimp” Ильиницкий
Тестер: Владислав “Ataman” Насада
Тестер: Сергей Сальников

Отдел продаж

Директор по продажам: Сергей “nelper” Грушко

Менеджер по продажам: Андрей Сальников

Связи с общественностью

Главный PR-менеджер: Олег Яворский
PR-менеджер проекта:
Юрий “Drakon v palto” Бесараб
Менеджер по PR и маркетингу: Анна Зинченко
PR-менеджер: Алексей “Giraffe” Савченко
Техническая поддержка
Роман “ShoDan” Лупашевский

Локализация

Менеджер по локализации: Роман “ShoDan” Лупашевский
Локализация: Евгений Кучма
Помощь с исторической информацией
Исторический консультант: Андрей Заволокин
Ассистент исторического консультанта:
Николай “Alador” Волчков
Ассистент исторического консультанта:
Владимир “Vic” Авдеев
Корректировка текстов: Владимир Литвиненко
Энциклопедия: Андрей “Nestor Izuit” Боднар

Отдельное спасибо

Обществу археологии и антропологии при
Государственном Университете
2-й полку Легиона Вислы (фр.) (Киев)
Минскому пехотному полку (рус.) (Минск)
Гвардейскому Морскому экипажу (рус.) (СПб)
Студии “Леста
Martin Walter (Австрия)
Ростовцеву “=Patron=” Михаилу за помощь
в доработке проекта
А также Наталье Луговой, Наталье Авдееenko,
Татьяне Перепиначи.

Защищается законом об авторском праве,
© 2005 Все права зарегистрированы.

Спасибо за покупку лицензионной версии игры
«Казачи II: Наполеоновские войны»!

В благодарность, компания GSC World Publishing приглашает Вас
принять участие в розыгрыше первоклассных призов.
Станьте участниками акции и получите возможность выиграть:

ЦИФРОВУЮ ВИДЕОКАМЕРУ
ОДИН ИЗ ТРЕХ СОВРЕМЕННЫХ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ
ОДИН ИЗ ШЕСТИ FLASH MP3 ПЛЕЕРОВ

Чтобы принять участие в акции, достаточно заполнить регистрационную
карточку, вложенную в коробку с игрой, и выслать ее по адресу: «Мир Игр»,
а/я № 247, г. Киев, 04210, Украина. В розыгрыше призов участвуют все карточки,
полученные нами до 15 сентября 2005 г. Результаты розыгрыша будут
опубликованы 15 октября на официальном сайте компании GSC Game World
(www.gsc-game.com). Призы победителям будут высланы почтой.



Разработчик GSC Game World.
Исключительные права на издание и распространение
на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

Эксклюзивный дистрибьютор в России ЗАО «1С»
123056 Россия, Москва, ул. Селезневская 21, тел.: (+7 095) 258-44-08, 688-89-20
факс: (+7 095) 681-78-08 e-mail: 1c@1c.ru.

Эксклюзивный дистрибьютор в Украине СПД Григорович
тел: (044) 501-03-43, e-mail: mediasoft@ipnet.kiev.ua

